

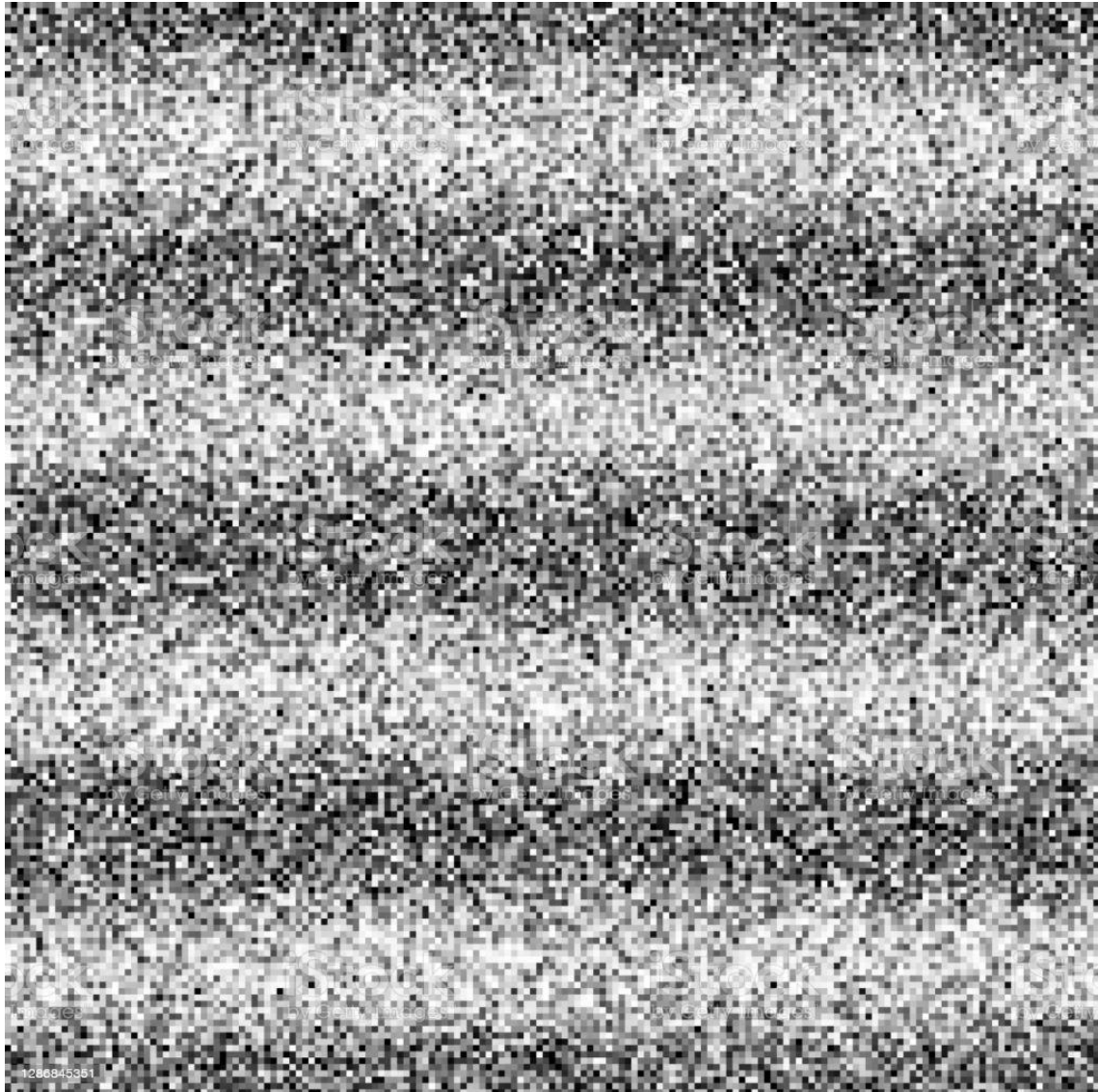
Documentación UX

Índice

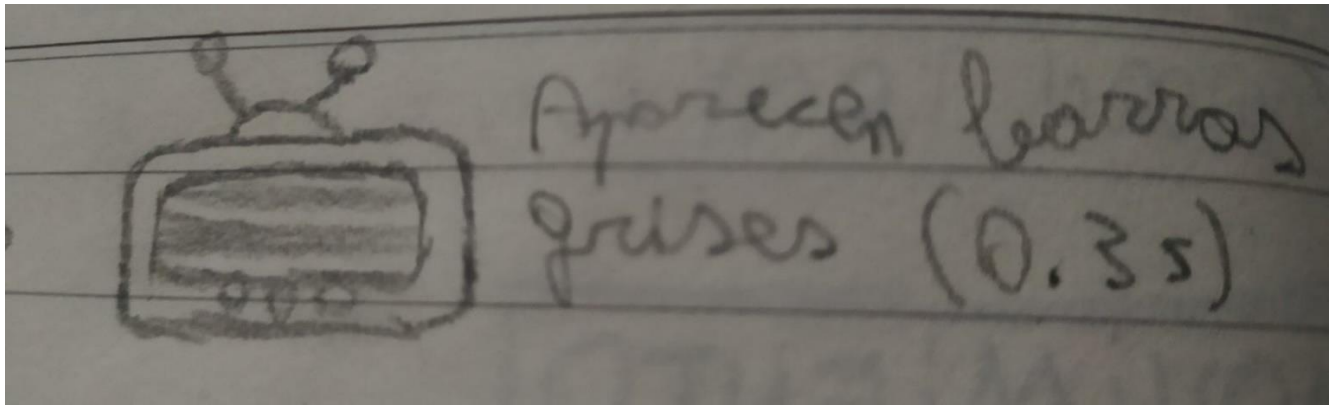
1. Golpes.....	3
2. Muerte.....	4
3. Ataque POOM.....	5

Golpes

Al ser el jugador golpeado, se provocará un efecto en la pantalla similar a cuando las televisiones funcionan mal: barras grises:



Sin embargo, estas bandas grises no ocuparán toda la pantalla, sino que se presentarán en barras horizontales:



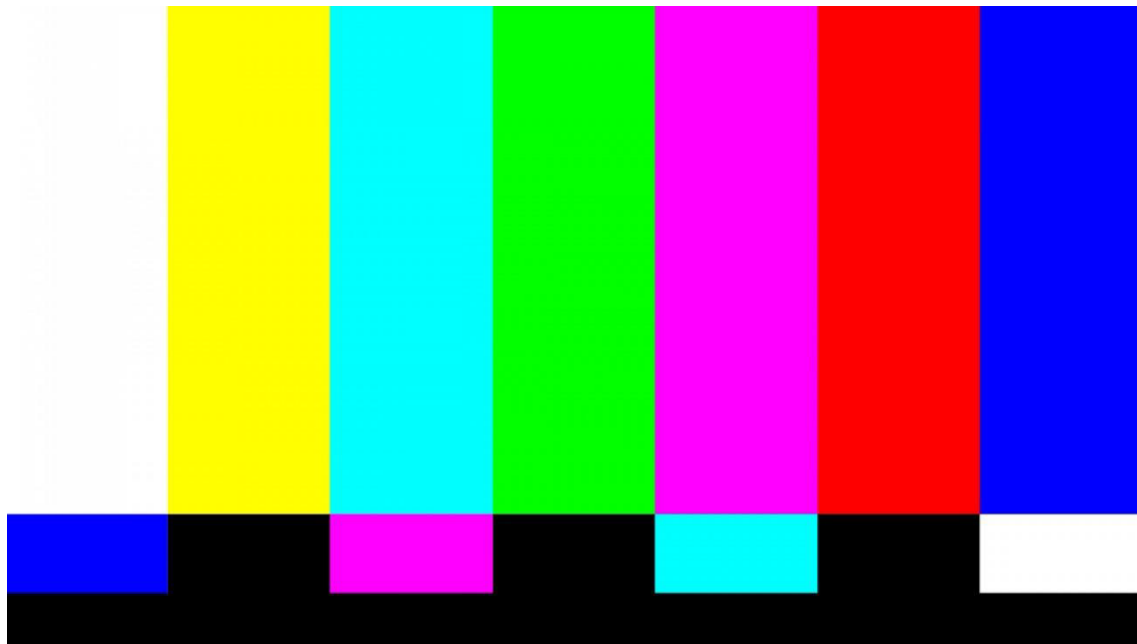
(OPCIONAL):

Si da tiempo, se podría hacer que las barras sean más gordas a medida que al jugador le quede menos vida (simulando así que cada vez todo funciona peor).

-Vida -> barras + gordas

Muerte

La pantalla de muerte será una pantalla de tv cuando no tiene señal, representada esta vez con barras verticales de colores. Al igual que en las televisiones sin señal, se oirá un PIIII (no tan) molesto.



Ataque POOM

Esta sección es meramente opcional. Al usar el jugador el martillo y generar la onomatopeya del poom, esta podrá ser cogida y lanzada, provocando una explosión al poco tiempo.

Cuando explote, la pantalla temblará, a modo de potenciar dicha explosión.